

```

4
5 public class pjm20211415_mid2 {
6     public static void main(String[] args) {
7         Scanner scanner = new Scanner(System.in);
8         String[] hand = {"가위", "바위", "보"};
9         int myCoin = 10;
10
11         while (myCoin > 0 ) {
12             int bet;
13             while (true) {
14                 System.out.print("배팅할 코인 수를 입력하세요: ");
15                 bet = scanner.nextInt();
16                 scanner.nextLine();
17                 if (bet <= 0) {
18                     System.out.println("배팅할 코인 수는 1 이상이어야 합니다.");
19                     continue;
20                 }
21                 if (bet > myCoin) {
22                     System.out.println("보유한 코인 수를 초과하여 배팅할 수 없습니다.");
23                     continue;
24                 }
25                 break;
26             }

```

이 게임은 가위바위보를 이용한 게임입니다. 승리 시에 걸었던 코인을 2배 얻습니다.

비겼을 시에는 그대로 진행 졌을 시에 걸었던 코인만큼 잃습니다

Scanner 객체 생성을 하고 가위, 바위, 보를 담은 문자열 배열 선언 까지 전과 동일합니다.

-여기서 myCoin 변수를 선언합니다 이 것은 나의 초기 코인 개수를 나타냅니다.

-후에 반복문으로 나의 코인이 0보다 큰 동안 계속 반복하는 루프를 만들어줍니다.

배팅할 코인 수를 저장할 bet 정수형 변수를 선언합니다. 나로부터 정수(코인 수)를 입력 받아 변수에 저장합니다.

음수를 입력 했을 시에 다시 돌아오고 내가 가진 코인 수보다 많게 배팅 하면

마찬가지로 다시 돌아오게 됩니다

```

28     String me;
29     while (true) {
30         System.out.print("가위, 바위, 보 중 선택하세요: ");
31         me = scanner.nextLine();
32         if (!"가위".equals(me) && !"바위".equals(me) && !"보".equals(me)) {
33             System.out.println("잘못된 입력입니다. 가위, 바위, 보 중에서 선택하세요.");
34             continue;
35         }
36         break;
37     }
38
39     int random = (int) (Math.random() * 3);
40     String you = hand[random];
41
42     System.out.println("나 : " + me);
43     System.out.println("상대방 : " + you);

```

전과 동일하게 내가 낼 것을 저장할 변수를 선언하고 입력 받은 값을 me에 저장한다

입력 받은 값이 같다면 반복문을 나가게 되고 틀렸다면 다시 입력을 받게 한다.

상대방의 가위,바위,보는 랜덤을 통해 골라진 값을 you에 저장 한다.

그리고 내가 고른 값과 상대방의 랜덤 값을 출력해 보여준다.

```

45         if (me.equals(you)) {
46             System.out.println("비겼습니다.");
47         } else if ((me.equals("가위") && you.equals("보")) ||
48             (me.equals("바위") && you.equals("가위")) ||
49             (me.equals("보") && you.equals("바위"))) {
50             System.out.println("이겼습니다. 코인을 얻습니다.");
51             myCoin += bet * 2;
52         } else {
53             System.out.println("졌습니다. 코인을 잃었습니다.");
54             myCoin -= bet;
55         }
56
57         System.out.println("나의 남은 코인 : " + myCoin);
58
59         if (myCoin == 0) {
60             System.out.println("나의 코인이 모두 소진되었습니다. 가위바위보 종료");
61             break;
62         }

```

나와 상대방의 값이 같다면 비겼으므로 넘어가게 된다.

그리고 나의 값과 상대방의 값이 가위바위보 형식으로 이겼다면 내가 배팅했던 코인의 수를 2배 얻게 된다.

하지만 졌다면 내가 배팅했던 코인의 수 만큼 잃게 된다.

만약 내가 가진 코인의 수가 0이 된다면 가위바위보를 종료하게 된다.

```

63
64         System.out.print("가위바위보를 계속하시겠습니까? (예/아니오) : ");
65         String again = scanner.nextLine();
66         if (!again.equals("예")) {
67             System.out.println("가위바위보를 종료합니다.");
68             break;
69         }
70     }
71     scanner.close();
72 }

```

이겼거나 비겼다면 계속 가위바위보를 하겠냐는 문장을 출력해준다 .

Again 이라는 문자형 변수를 선언해줌과 동시에 입력 받게 해주고

그 값이 "예"가 아닌 모든 값은 강제로 가위바위보를 종료하게 해주며, 가위바위보 게임이 끝난다.